

MOSSE AVANZATE

Quando raggiungi un livello dal 2 al 5, scegli una delle seguenti mosse.

❑ CHE PESTE TI COLGA

Quando implori gli spiriti di lanciare una maledizione su qualcuno che puoi vedere, prendi un'afflizione a tua scelta e tira +SAG. Con 10+, qualcosa di brutto gli accadrà presto (si romperà una gamba in malo modo, avrà cospicue perdite finanziarie, ecc.); con 7-9, sarà solamente sfortunato in amore e nella vita fino alla prossima luna; con un fallimento, scoprirà cosa stavi cercando di fare!

❑ CIÒ CHE È STATO

Quando trascorri alcuni minuti a meditare sui resti di una creatura morta, puoi avere una vaga percezione di cosa ha causato la sua fine.

❑ ANIMALE GUIDA

Quando infliggi il colpo di grazia a un animale con le tue mani, puoi prendere un'afflizione a tua scelta e legare il suo spirito al tuo. Se lo fai, puoi sciogliere questo legame al momento del bisogno; ti mostrerà un percorso che ti porterà dove hai bisogno di andare. L'afflizione non può essere curata finché lo spirito è legato a te.

❑ FETICCIO

Quando plasmì l'effigie di qualcuno che hai incontrato, tira +CAR. Con 10+, finché hai la bambola puoi sempre sapere in che direzione si trova rispetto a te. Con 7-9, il GM sceglierà una limitazione:

- funziona solo sotto la luce diretta della luna;
- il bersaglio sa che tu possiedi questa bambola e percepisce quando sei nelle vicinanze;
- richiede un sacrificio cruento quotidiano (qualcosa delle dimensioni di un gatto) per funzionare

❑ AMICO DELLA TERRA

Scegli una mossa dalla liste delle classi di druido o ranger. In alternativa, scegli una mossa da qualsiasi altra classe come se fossi di livello inferiore.

❑ MASCHERA FUNERARIA

Quando ti dipingi il viso con sangue e ceneri, ottieni +1 armatura finché porti questa maschera funeraria.

❑ GUARIGIONE SPIRITUALE

Quando impieghi un'intera notte a curare l'anima di qualcuno, puoi rimuovere una delle sue affezioni.

❑ LA CANZONE DEL MIO POPOLO

Quando canti per altri una canzone sacra, un poema o una danza, tira +SAG. Se hai successo, si ritroveranno commossi dalla tua performance e saranno inclini ad aiutarti. Con 10+, sentiranno anche il bisogno di offrirti qualche forma di compenso. Con un fallimento, puoi aspettarti la visita di uno dei tuoi antenati a breve, per chiederti per quale motivo hai condiviso i riti sacri con degli estranei.

❑ DANZA DELLA PIOGGIA

Quando desideri influenzare il tempo atmosferico, svolgi un rituale in cui versi del sangue per placare gli spiriti e scegli un tipo di clima: freddo, caldo, secco o umido. Il tempo atmosferico nel giro di alcuni chilometri sarà di quel tipo per qualche settimana.

❑ LADRO D'OCCHI

Quando una creatura che hai accecato, assordato o reso muta si rimette, puoi prendere 2 danni (ignora armatura) per fare uso del loro senso corrispondente come fosse tuo finché riesci a mantenere la concentrazione.

Quando raggiungi un livello dal 6 al 10, scegli una delle mosse seguenti o dalla lista 2-5.

❑ DANNATE SIANO LE VOSTRE FAMIGLIE

Sostituisce: Che peste ti colga

Quando implori gli spiriti di lanciare una maledizione su qualcuno che puoi vedere, prendi un'afflizione a tua scelta e tira +SAG. Se hai successo, il bersaglio e qualsiasi suo consanguineo che nominerai saranno vittime della malasorte fino alla prossima luna piena. Con 10+, inoltre, il tuo bersaglio soffrirà presto una terribile tragedia. Con un fallimento, scopriranno cosa stavi tentando di fare!

❑ FIGLIO DELLA TERRA

Scegli una mossa dalla lista delle classi di druido o ranger. In alternativa, scegli una mossa da qualsiasi altra classe come se fossi di un livello inferiore.

❑ POTERE ANTICO

Quando sei il bersaglio di un incantesimo e hai una presa da Aiuto dall'altro mondo, puoi spendere 1 presa perché l'incantesimo fallisca e non abbia alcun effetto.

❑ MASCHERA MORTUARIA

Sostituisce: Maschera funeraria

Quando ti dipingi il viso con sangue e ceneri, ottieni +2 armatura finché porti questa maschera mortuaria.

❑ MANGIATORE DI PECCATI

Quando tocchi una creatura morente o morta di recente (da meno di un giorno), pelle a pelle, puoi intercedere con la Morte in suo favore. Il Signore dei Neri Cancelli ti cederà la sua anima per il momento, ma ti chiederà un favore o un sacrificio appropriato in cambio (questo non deve essere necessariamente qualcosa che puoi fare immediatamente). Puoi rifiutare, ma se lo fai, la prossima volta che esalrai il tuo Ultimo respiro fallirai automaticamente. In qualsiasi caso la creatura ritorna in vita, conferite e quant'altro.

❑ VIAGGIO SCIAMANICO

Quando entri in una trance tanto profonda da lasciarti insensibile al mondo circostante e lasci indietro il tuo corpo, tira +SAG. Con 10+, proietti te stesso in forma di spirito fuori dal tuo corpo con successo. Con 7-9, riesci a proiettarti, ma la connessione col tuo corpo è debole e non puoi stare fuori per più di pochi minuti. Mentre sei in forma di spirito non puoi interagire con il mondo dei viventi e sei invisibile per coloro che non possono vedere il mondo degli spiriti.

❑ MAGIA SIMPATETICA

Richiede: Feticcio

Quando plasmì l'effigie di qualcuno che hai incontrato e vi incorpori qualcosa di suo, prendi un'afflizione a tua scelta. Se la cosa che hai inserito nell'effigie era un oggetto a lui caro non può agire direttamente contro di te. Se la cosa che hai inserito nell'effigie faceva parte del suo corpo, puoi invece distruggere la bambola e infliggergli 3d6 di danno. Finché la bambola esiste, l'afflizione che hai preso non può essere curata.

❑ SPIRITI INGRATI

Quando hai fatto versi il sangue di qualcuno o qualcosa, puoi spendere 1 presa da Aiuto dall'altro mondo per forzarlo ad attaccare un bersaglio a tua scelta.

❑ SPETTRI VENDICATIVI

Quando hai una presa da Aiuto dall'altro mondo e subiscidano da un nemico, puoi spendere tante prese quante ne vuoi e infliggere il tuo danno a quel nemico, una volta per ogni presa che spendi.

❑ SGUARDO DEL LUPO

Quando fissi qualcuno negli occhi e annunci la sua futura rovina, prendi 2 danni (ignora armatura), e tira +CAR. Con un 10+, scegli come reagisce: fugge, attacca, resta inchiodato sul posto. Con un 7-9, il GM sceglie come reagisce. Con un fallimento, se lo scrolla di dosso e sei tu a essere scosso; prendi -1 prossimo quando agisci contro di lui.



Lo Sciamano

È curioso vedere come la maggior parte delle persone si aggiri per il mondo del tutto ignara di cosa li circonda veramente. Sì, magari ogni tanto un saggio o uno studioso ti hanno parlato dei neri Cancelli della Morte o degli altri piani di esistenza, ma te ne hanno parlato come se fossero cose lontane, ben separate dal nostro mondo.

Mai nessuno che si chieda che cosa c'è in mezzo, che esplori le zone grigie tra la vita e la morte, tra la carne e lo spirito. Un tempo era comune dialogare con gli spettri dei propri antenati mentre questi soggiornavano nel limbo in attesa di varcare i Cancelli, o invocarne la saggezza e il potere per proteggere la tribù e la famiglia. Un tempo. Ora nessuno si ricorda più come fare, nessuno si ricorda che sì, esiste una landa desolata tra la vita e la morte, nessuno parla più coi suoi abitanti. Nessuno tranne te, ovviamente.

Aspetto:

Scegli un'opzione per ogni elemento

- » Occhi saggi, occhi ridenti od occhi morti
- » Capelli selvaggi, capelli intrecciati o calvo
- » Pellicce consumate, vesti da viaggio o abito cerimoniale
- » Corpo magro, corpo anziano o corpo tatuato

Razza:

Ortieni questa mossa

NANO

Cripte, catacombe, e sepolcri sono pane quotidiano. Quando ti trovi in un luogo simile, hai +1 continuato a "rivelare conoscenze".

HALFLING

La tua gente accetta e comprende l'importanza del tuo operato. quando fai parlè con un tuo simile, puoi usare la promessa di una cerimonia funebre adeguata alla loro dipartita come leva.

UMANO

Il tuo sonno è sempre irrequieto. Quando dormi per almeno 8 ore continuate, la tua coscienza si riversa nello spirito a cui sei legato (vedi "MAI DA SOLO") ma non hai il controllo delle tue azioni.

Allineamento:

Scegli un allineamento

LEGALE

Rispetta l'avversione del prossimo verso la tua natura.

NEUTRALE

Esprimi apertamente l'importanza di comprendere il sovrannaturale.

CAOTICO

Apri gli occhi di un innocente agli orrori dell'innaturale.

Equipaggiamento:

Parti con razioni (5 usi, peso 1), attrezzi dell'avventuriero (5 usi, peso 1), e un pugnale sacrificale di selce (intimo, peso 1).

Scegli le tue difese:

- pelli conciate (1 armatura, peso 1)
- armatura di bronzo antico (2 armatura, ingombrante, peso 3)

Scegli le tue armi:

- coltello lungo (corpo-a-corpo, peso 1) e giavellotti (lancio, vicino, 1 perforante, 2 munizioni, peso 2)
- lancia (portata, peso 1), fionda (vicino, peso 1) e una sacca di proiettili (3 munizioni, peso 0)

Scegliline uno:

- razioni (5 usi, peso1) e 7 monete
- erbe e impacchi (5 usi, peso 1)
- abbastanza farina d'ossa da placare uno spirito adirato (3 usi, peso 1)

Nome

Nano: Borol, Dal, Gird, Jan, Kard, Panek, Serc, Tarik, Ullan, Urk

Halfling: Bottle, Flashwit, Keeper, Kon, May, Quick, Sticks, Tannerock, Toc, Wren

Umano: Ameron, Beras, Daron, Hawl, Ilko, Liss, Nether, Mall, Pult, Rigga

FOR	Base	Mod.	Danno
Debole -1			8
DES	Base	Mod.	Armatura
Malfermo -1			
COS	Base	Mod.	PF
Malato -1			Max:
INT	Base	Mod.	PF Max = 6 + Costituzione
Stordito -1			
SAG	Base	Mod.	Carico:
Confuso -1			Carico = 9 + FOR
CAR	Base	Mod.	
Sfregiato -1			

Legami:

_____ non ha mai conosciuto il vero orrore. Gli occorrerà aiuto quando accadrà.

Ho già visto in sogno _____ ma non riesco a ricordare i dettagli.

Di certo avrà un ruolo in questa vicenda.

_____ crede solo a ciò che vede. Lo renderò consapevole di ciò, che sta oltre la realtà percepibile, a costo di cambiarlo per sempre.

PE

Livello:

Per salire = livello + 7 PE

MOSSE INIZIALI

Cominci con queste mosse

MAI DA SOLO

Lo sciamano è sempre accompagnato dallo spirito di un non morto alleato, a cui è legato indissolubilmente. Definisci la sua identità, e in che forma si manifesta al tuo fianco.

ADESSO NON-MORIRÒ

Puoi prendere in prestito la forma dello spirito a cui sei legato, e muoverti col suo corpo etereo come fosse il tuo. Quando entri in meditazione per riversare al tua coscienza nello spirito, tira 2d6+CAR. Con 10+ hai successo, il tuo corpo si accascia a terra, momentaneamente privo di vita, e prendi 3. Con 7-9, inoltre, il GM sceglie una tra le complicazioni che seguono:

- non resiti a lungo, ottieni solo una presa.
- il tuo corpo patisce l'assenza dell'anima: quando ne riprendi possesso è *debole;
- il tuo aspetto è spettrale, vieni scambiato da tutti per un non morto ostile (sei sfregiato fino a che non torni al tuo corpo);
- un nemico è a conoscenza delle tue condizioni, e proverà a colpirti ora che sei inerme.

In ogni caso, il GM ti assegnerà una o più mosse relative alla tua condizione di spettro.

Puoi spendere una presa per usare una di queste mosse. In qualunque momento, puoi azzerare le tue prese anche senza innescare mosse. Quando hai finito le prese, la tua anima torna al tuo corpo, e lo spirito riassume coscienza propria.

AFFINE ALL'ORRORE

Analisi approfondita di una scena raccapricciante, violenta, o spettrale ti permette di intuire se ci sono in gioco forze non naturali.

Quando i tuoi alleati sgranano gli occhi incredulivedendo uno spettacolo simile, tira +SAG. Con 10+, il GM ti dirà quale creatura, forza sovrannaturale, oggetto o luogo arcano è la causa di tale scempio, e il suo istinto; convinci i tuoi alleati che i tuoi timori sono fondati. Con 7-9, inoltre, avrai dallo spirito a cui sei legato una brutta notizia riguardo alla minaccia in questione.

TOTEM

Sei in grado di erigere piccole strutture o inquietanti composizioni, che fungano da difesa contro alcune creature. Quando ti appresti a cercare componenti per il totem scegli una categoria identificabile di creature, e tira 2d6+CAR. Con 10+ trovi i componenti che cerchi, e il totem impedisce alla minaccia prescelta di manifestarsi o nuocerti fino all'alba o al tramonto. Con 7-9 il GM sceglie 1:

- il totem ha bisogno di un componente raro, scelto dal GM. Trovalo, e sarà perfetto.
- il totem ha anche un effetto effetto indesiderato, è un faro per le creature prescelte: non potranno nuocervi, ma vi troveranno facilmente.
- il totem esige la veglia costante dello sciamano dopo la quale sarai *confuso.